**CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA**

# MANUAL DA ARBITRAGEM TÊNIS DE MESA BRASIL 2022

Versão Atualizada em: 14/10/2022

**Confederação Brasileira de Tênis de Mesa**

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br

# SUMÁRIO

## APRESENTAÇÃO

O Manual de Arbitragem da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa visa consolidar as informações pertinentes à temática, buscando detalhar e padronizar os processos e procedimentos correlacionados.

Neste documento, a comunidade do tênis de mesa terá acesso aos critérios definidos para estabelecer o Quadro Nacional de Árbitros, de modo a garantir impessoalidade nas escolhas e meritocracia. Em seguida, tem-se o modelo de gerenciamento da arbitragem, com o estabelecimento de critérios específicos sobre convocação.

Por fim, apresenta-se as leis do tênis de mesa, especificando as regras atinentes à modalidade que são seguidas em todas as competições de âmbito nacional.

# 1. GERENCIAMENTO DA ARBITRAGEM

## 1.1. DA CONVOCAÇÃO DE ÁRBITROS PARA EVENTOS NACIONAIS

A convocação de árbitros para eventos nacionais, no mínimo da Categoria Nacional, organizados pela CBTM, tem as seguintes premissas:

- Ao menos 30% dos(as) árbitros devem ser oriundos da cidade-sede e/ou cidades vizinhas, em um raio de até 200 km do local do evento.
- Os demais 70% devem ser escolhidos por sorteio dentro de grupamentos:
  - 1/3 de árbitros internacionais
  - 2/3 de árbitros nacionais

O processo se inicia com a publicação de uma Nota Oficial para a manifestação de interesse do quadro de arbitragem ativo e regularizado perante a CBTM, com prazo mínimo de 15 (quinze) dias para disponibilização voluntária. Caso o quantitativo de vagas seja idêntico ao de interessados(as), os árbitros serão convocados por meio de outra Nota Oficial. Caso haja mais interessados que vagas, será feito um sorteio por categoria, para então ser definido o quadro de arbitragem para o respectivo evento.

Caso um(a) árbitro(a) falte ou não se apresente para um determinado evento que tenha manifestado interesse e tenha sido convocado(a), sem prévia justificativa, além das penalidades relativas a custos inerentes a suaparticipação, como eventual troca ou cancelamento de bilhete aéreo ou reserva

de hospedagem, devendo ressarcir os valores junto à CBTM, sob pena de ficar inativo no sistema do quadro de arbitragem. Além da multa pecuniária, o(a) árbitro(a) estará sujeito a:

1) Advertência por escrito;
2) Na reincidência, suspensão de 01 (um) evento;
3) Na reincidência, suspensão de 02 (dois) eventos;
4) Na reincidência, suspensão por 01 (um) ano;
5) Na reincidência, cancelamento de registro como árbitro(a) do quadro de arbitragem oficial.

## 1.2. DA CONVOCAÇÃO DE ÁRBITROS BRASILEIROS PARA EVENTOS INTERNACIONAIS

A convocação de árbitros(as) para eventos internacionais fora do Brasil passa pela definição de processo definido pelo organismo internacional promotor do evento, que comunica a CBTM sobre critérios e prazos. A CBTM, por sua vez, comunica o quadro de arbitragem por meio de Nota Oficial e comunicação dirigida por e-mail, estabelecendo prazos de manifestação, critérios de seleção e número de vagas disponibilizadas. A Nota Oficial irá informar, ainda, os benefícios oferecidos pelo promotor do evento, bem como eventuais custos atinentes à participação.

Somente árbitros internacionais ativos, sem pendências com a CBTM ou STJD, poderão ser indicados para eventos internacionais. Em caso de mais de uma inscrição por vaga entre interessados(as) elegíveis, far-se-á sorteio para definir o(a) árbitro(a) indicado(a).

A Coordenação de Arbitragem terá a incumbência de comunicar o promotor do evento sobre a escolha no prazo estabelecido.

# 2. AS LEIS DO TÊNIS DE MESA

## 2.1. A MESA

2.1.1 A parte superior da mesa, chamada superfície de jogo, deve ser retangular, com 2,74 m de comprimento por 1,525 m de largura, e situar-se em um plano horizontal de 76 cm acima do chão.

2.1.2 A superfície de jogo não deve incluir os lados verticais do tampo da mesa.

2.1.3 A superfície de jogo pode ser de qualquer material e deve produzir um pique uniforme em torno de 23 cm, quando uma bola padrão é deixada cair sobre ela de uma altura aproximada de 30 cm.

2.1.4 A superfície de jogo deve ser uniformemente de cor escura e fosca, com uma linha lateral branca, de 2cm de largura, ao longo de cada exstremo vertical de 2,74m, e uma linha de fundo branca de 2cm de largura, ao longo de cada 1,525 m de largura.

2.1.5 A superfície de jogo deve ser dividida em 2 partes iguais por uma rede vertical correndo paralelo com as linhas de fundo, e que deve ser contínua sobre toda a área de cada lado da mesa.

2.1.6 Para duplas, cada lado da mesa deve ser dividido em 2 metades iguais por uma linha central branca de 3mm de largura, correndo paralelo às linhas laterais. A linha central deve ser considerada como

parte de cada metade direita do lado.

## 2.2. O CONJUNTO DA REDE

2.2.1 O conjunto da rede deve constituir-se da rede, sua suspensão e os postes de suporte, incluindo os grampos que os prendem à mesa.

2.2.2 A rede deve estar suspensa por um cordão amarrado em suas extremidades aos postes verticais de 15,25cm de altura, afastados das linhas laterais da mesa por uma distância de 15,25 cm.

2.2.3 O topo da rede, ao longo de todo o seu comprimento, deve estar 15,25 cm acima da superfície de jogo.

2.2.4 A parte inferior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, deve estar o mais próximo possível da superfície de jogo, e as extremidades da rede devem estar presas aos postes de suporte de cima até embaixo.

## 2.3. A BOLA

2.3.1 A bola deve ser esférica, com um diâmetro de 40mm.

2.3.2 A bola deve pesar 2,7g.

2.3.3 A bola deve ser feita de celuloide ou material plástico similar, e deve ser branca ou laranja, e fosca.

## 2.4. RAQUETE

2.4.1 A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso, mas a lâmina (madeira) deve ser plana e rígida.

2.4.2 Ao menos 85% da espessura da lâmina devem ser de madeira natural; uma camada adesiva dentro da lâmina pode ser reforçada com material fibroso, tais como fibras de carbono, fibras de vidro ou papel prensado, não sendo nenhum destes superiores a 7,5% da espessura total ou 0,35mm, o que for menor.

2.4.3 O lado da lâmina usado para bater na bola deve ser coberto com uma borracha de pino simples (sem esponja), com pinos para fora, tendo uma espessura total, incluindo o adesivo, de não mais que 2mm, ou por uma borracha sanduíche (com esponja) com pinos para dentro ou para fora, tendo uma espessura total, incluindo o adesivo, de não mais que 4mm.

2.4.3.1 *Borracha de pino simples* é uma camada de borracha não celular, natural ou sintética, com pinos igualmente distribuídos sobre sua superfície em uma densidade de não menos do que 10 e não mais do que 30 pinos por cm².

2.4.3.2 *Borracha sanduíche* é uma camada de borracha celular (esponja) coberta com uma camada externa de borracha de pino simples, sendo a espessura da borracha de pino simples de não mais que 2mm.

2.4.4 A lâmina, qualquer camada dentro da lâmina e qualquer camada de material de cobertura (borracha) ou adesivo no lado utilizado para bater na bola devem ser contínuas e de espessura uniforme. **Material adequado para moldar o cabo para segurar a raquete pode ser adicionado.**

2.4.5 O material de cobertura (borracha) deve estender-se até, mas não além dos limites da lâmina da raquete, exceto que a parte mais próxima do cabo e segura pelos dedos pode ser deixada descoberta ou coberta por qualquer material.

2.4.6 A superfície do material de cobertura (borracha) de um lado da raquete, ou do lado da raquete que estiver sem borracha, deve ser fosca, preto de um lado, **e de uma cor viva claramente distinta do preto e da cor da bola do outro lado**.

2.4.7 A cobertura da raquete deve ser usada sem nenhum tratamento químico, físico ou outro qualquer.

2.4.7.1 Leves desvios de continuidade da superfície ou uniformidade da cor **bem como acessórios úteis ou de proteção** podem ser permitidos desde que não mudem significativamente as características da superfície.

2.4.8 Antes do início de uma partida ou se houver troca de raquetes durante a partida, o jogador deve mostrar ao seu adversário e ao árbitro a raquete que ele vai usar e permitir que eles a examinem.

## 2.5. DEFINIÇÕES

2.5.1 Uma *sequência* é o período durante o qual a bola está em jogo.

2.5.2 A bola está *em jogo* a partir do último momento em que está estacionária na palma da mão livre antes de ser projetada intencionalmente para o saque, até que a sequência seja decidida como let (obstrução) ou ponto.

2.5.3 *Let* é uma sequência no qual o resultado não é contado.

2.5.4 Um *ponto* é uma sequência na qual o resultado é contado.

2.5.5 A *mão da raquete* é a mão que carrega a raquete.

2.5.6 A *mão livre* é a mão que não carrega a raquete; o braço livre é o braço da mão livre.

2.5.7 Um jogador *bate* na bola se ele tocar a bola em jogo com sua raquete, segura em sua mão, ou com sua mão da raquete abaixo do punho.

2.5.8 Um jogador *obstrui* a bola se ele, ou qualquer coisa que carregue ou vista, toca a bola em jogo quando ela estiver acima ou no trajeto em direção à superfície de jogo, não tendo tocado seu lado da mesa desde a última batida feita por seu adversário.

2.5.9 O *sacador* é o jogador que tem que bater primeiro na bola em uma sequência.

2.5.10 O *recebedor* é o jogador que tem que bater na bola em segundo lugar em uma sequência.

2.5.11 O *árbitro* é a pessoa designada para controlar um jogo.

2.5.12 O *árbitro auxiliar* é a pessoa designada para auxiliar o árbitro com determinadas decisões.

2.5.13 *Qualquer coisa que o jogador vista ou carregue* é considerada como qualquer coisa que ele estava vestindo ou carregando, que não seja a bola, no início da sequência.

2.5.14 A *linha de fundo* deve ser considerada como uma extensão indefinida em ambas as direções.

## 2.6 O SAQUE

2.6.1 O saque deve iniciar com a bola repousando livremente na palma aberta da mão livre do sacador, que deve estar estacionária.

2.6.2 O sacador deve então projetar a bola para cima, o mais próximo da vertical, sem provocar efeito, para que ela atinja no mínimo 16cm após

ser lançada da palma da mão livre, e então na sua descida, sem tocar em nada antes, ela deve ser batida.

2.6.3 Assim que a bola estiver na descendente o sacador baterá na bola de modo que ela toque o seu lado da mesa primeiro, e então toque diretamente o lado da mesa do recebedor; em duplas, a bola deve tocar sucessivamente a metade direita da mesa do sacador e a do recebedor.

2.6.4 Desde o início do saque até ser batida, a bola deverá estar acima do nível da superfície de jogo e atrás da linha de fundo do sacador, e ela não poderá estar escondida do recebedor pelo sacador ou seu par, ou por qualquer coisa que ele vista ou carregue.

2.6.5 Assim que a bola for projetada, o braço e a mão livre do sacador devem ser removidos do espaço entre a bola e a rede. O espaço entre a bola e a rede é definido pela bola, pela rede e sua extensão indefinida.

2.6.6 É responsabilidade do jogador efetuar o saque de modo que o árbitro ou o árbitro auxiliar possa estar convencido de que ele cumpre com os requisitos das Leis, e qualquer um dos árbitros pode decidir se o saque está incorreto.

2.6.6.1 Se o árbitro ou o árbitro auxiliar estiver em dúvida sobre a legalidade de um saque ele pode, na primeira ocasião da partida, interromper o jogo e advertir o sacador; mas qualquer saque seguinte efetuado pelo jogador ou seu par, que não esteja claramente legal, deve ser considerado incorreto.

2.6.7 Excepcionalmente, o árbitro pode relaxar os requisitos para um saque correto se ele estiver convencido que o fato é devido a uma deficiência física.

## 2.7 O RETORNO

2.7.1 A bola, tendo sido sacada ou retornada, deve ser batida de forma que ela toque o lado da mesa do adversário, ou diretamente ou após tocar o conjunto da rede.

## 2.8 A ORDEM DO JOGO

2.8.1 Numa partida individual, o sacador deve primeiro servir, o recebedor deveentão fazer um retorno, e assim por diante sacador e recebedor, alternadamente, devem cada um fazer um retorno.

2.8.2 Numa partida de duplas, exceto como dito em 2.8.3, o sacador deve primeiro servir, o recebedor deve então retornar, o companheiro do sacador deve também retornar, e então o parceiro do recebedor deve efetuar um retorno, e assim sucessivamente, cada jogador na sua vez e nesta sequência deverá fazer um retorno.

2.8.3 Em duplas, quando ao menos um jogador estiver em cadeira de rodas devido a uma deficiência física, o sacador deve primeiro servir, o recebedor então faz um retorno, mas a partir daí qualquer jogador da dupla em que está o cadeirante poderá refetuar retornos.

## 2.9 LET

2.9.1 Uma sequência deve ser let:

2.9.1.1 Se, no saque, a bola tocar o conjunto da rede, e ainda assim o serviço ser considerado bom, ou se a bola for obstruída pelo recebedor ou seu parceiro;

2.9.1.2 Se o saque for executado quando o recebedor ou o seu parceiro não estiver preparado, desde que o recebedor ouseu parceiro não tenha tentado rebater a bola;

2.9.1.3 Se a falha para executar um saque ou um retorno, conforme determinam as regras, for provocada pordistúrbios fora do controle dos jogadores;

2.9.1.4 Se o jogo for interrompido pelo árbitro ou árbitro auxiliar;

2.9.1.5 Se o recebedor estiver em uma cadeira de rodas devido a uma deficiência física, e durante um saque correto a bola:

2.9.1.5.1 depois de tocar o lado da mesa do recebedor, retornarem direção à rede;

2.9.1.5.2 parar em cima da mesa do recebedor;

2.9.1.5.3 em uma partida individual a bola sair por qualquer uma das após tocar a mesa do recebedor.

2.9.2 O jogo pode ser interrompido:

2.9.2.1 para corrigir um erro na ordem do saque, recebimento ou lado;

2.9.2.2 para introduzir o sistema de aceleração;

2.9.2.3 para advertir ou penalizar um jogador ou técnico;

2.9.2.4 quando as condições de jogo forem prejudicadas de forma tal que o resultado da sequência possa ser afetado.

## 2.10 UM PONTO

2.10.1 A menos que a sequência seja let, o jogador deve ganhar um ponto:

2.10.1.1 se um adversário falhar ao fazer um saque correto;

2.10.1.2 se um adversário falhar ao fazer um retorno correto;

2.10.1.3 se, após um saque ou um retorno, a bola tocar em qualquer coisa que não seja o conjunto da rede antes de ser batida por seu oponente;

2.10.1.4 se a bola passar sobre o seu campo ou depois da linha de fundo sem tocar a mesa, após ter sido batida pelo adversário;

2.10.1.5 se a bola, após ser rebatida pelo adversário, passar pela rede ou entre a rede e seu poste, ou entre a rede e a superfície de jogo;

2.10.1.6 se um adversário obstruir a bola;

2.10.1.7 se um adversário, de modo deliberado, bater na bola mais de uma vez sucessivamente;

2.10.1.8 se um adversário bater na bola com o lado da lâmina da raquete cuja superfície não está de acordo com o previsto em 2.4.3, 2.4.4 e 2.4;

2.10.1.9 se um adversário, ou qualquer coisa que ele vista ou carregue, mover a superfície de jogo;

2.10.1.10 se um adversário, ou qualquer coisa que ele vista ou carregue, tocar o conjunto da rede;

2.10.1.11 se a mão livre do adversário tocar a superfície de jogo;

2.10.1.12 se a dupla adversária bater na bola fora da sequência estabelecida pelo primeiro sacador e primeiro recebedor;

2.10.1.13 conforme previsto no sistema de aceleração (2.15.4);

2.10.1.14 se ambos os jogadores ou pares estiverem em cadeiras de rodas devido a uma deficiência física, e

2.10.1.14.1 se o adversário não mantiver um mínimo contato com o assento ou almofada(s), com a parte de trás da coxa, quando a bola for batida;

2.10.1.14.2 se o descanso dos pés ou o pé do adversário tocar o chão durante o jogo.

2.10.1.15 **se uma dupla adversária incluir, no mínimo, um jogador em cadeira de rodas, qualquer parte da cadeira de rodas ou um pé do jogador andante cruzar a extensão imaginária da linha central da mesa**

## 2.11 UM SET

2.11.1 Um set será vencido pelo jogador ou dupla que primeiro completar 11 pontos, a menos que ambos os jogadores ou pares atinjam 10 pontos, quando, então o set será vencido pelo primeiro jogador ou par que conquistar uma vantagem de 2 pontos de diferença.

## 2.12 UMA PARTIDA

2.12.1 Uma partida consiste de uma disputa em melhor de qualquer número ímpar de sets.

## 2.13 A ORDEM DE SACAR, RECEBER E LADOS

2.13.1 O direito de escolher a ordem inicial de sacar, receber e lados deve ser decidido por sorteio, e o vencedor pode escolher sacar ou receber primeiro ou iniciar em um dos lados escolhido.

2.13.2 Quando um jogador ou par tiver escolhido sacar ou receber primeiro, ou iniciar em um lado preferido, o outro jogador ou par terá a outra escolha.

2.13.3 Após cada 2 pontos computados o recebedor/par se tornará o sacador/par, e assim por diante até o final do set, a menos que ambos os jogadores ou pares atinjam 10 pontos, ou o sistema de aceleração esteja em operação, neste caso a sequência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada jogador deverá efetuar somente um saque alternadamente até o final do jogo.

2.13.4 Em cada set de uma partida de duplas, o par com direito a sacar primeiro escolherá quem deles o fará, e no primeiro set de uma partida o par recebedor deve decidir qual deles irá receber primeiro; nos sets subsequentes da partida, o primeiro sacador tendo sido escolhido, o primeiro recebedor deve ser o jogador que sacou para ele no set anterior.

2.13.5 Em duplas, a cada troca de saque o recebedor anterior deve tornar-se o sacador e o parceiro do sacador anterior deve tornar-se o recebedor.

2.13.6 O jogador ou par que sacar primeiro em um set deverá receber primeiro no próximo set da partida, e no último possível set de uma

partida de duplas o par que irá receber na sequência deve trocar a ordem dorecebimento quando um dos pares atingir 5 pontos.

2.13.7 O jogador ou par que iniciar em um dos lados em um set deve iniciar do outro lado no próximo set da partida, e no último set possível de uma partida os jogadores ou pares devem trocar de lado quando um jogador ou par atingir 5 pontos.

## 2.14 FORA DA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADOS

2.14.1 Se um jogador sacar ou receber fora da vez, o jogo deve ser interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto e deve reiniciar com os jogadores que deveriam estar servindo ou recebendo, respectivamente, com o placar alcançado até o momento, de acordo com a sequência estabelecida no início da partida e, em duplas, de acordo com a ordem de sacar escolhida pelo par com direito a sacar primeirono set quando o erro foi descoberto.

2.14.2 Se os jogadores não tiverem trocado de lado quando eles deveriam fazê-lo, o jogo deve ser interrompido pelo árbitro assim que o erro tenha sido descoberto e reiniciar com os jogadores nos seus lados corretos, com o placar alcançado até o momento, de acordo com a sequênciaestabelecida no início da partida.

2.14.3 Em qualquer circunstância, todos os pontos computados antes da descoberta de um erro devem ser considerados.

## 2.15 SISTEMA DE ACELERAÇÃO

2.15.1 Exceto como previsto em 2.15.2, o sistema de aceleração entrará em

operação após 10 minutos de jogo em um set, ou a qualquer momento se solicitado por ambos os jogadores ou pares.

2.15.2 O sistema de aceleração não deve ser introduzido em um set se, pelo menos, 18 pontos tiverem sido atingidos.

2.15.3 Se a bola estiver em jogo quando o tempo limite for alcançado, e o sistema de aceleração for entrar em operação, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro e reiniciado com o sacador sendo o jogador que estava sacando quando a sequência foi interrompida; se a bola não estiver em jogo quando o sistema de aceleração for entrar em operação, o jogo deverá ser reiniciado com o sacador sendo o jogador que recebeu na sequência imediatamente anterior.

2.15.4 Daí em diante cada jogador deve sacar 1 vez, alternadamente, até o final do set, e se o recebedor ou par fizer 13 retornos corretos em uma sequência, o recebedor irá computar um ponto.

2.15.5 A introdução do sistema de aceleração não deverá alterar a ordem de sacar e receber na partida, como definido em 2.13.6.

2.15.6 Uma vez introduzido, o sistema de aceleração deverá permanecer em operação até o final da partida.

# 3. REGULAMENTOS PARA COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS (3.1 A 3.5)

## 3.1. ESCOPO DAS LEIS E REGULAMENTOS

### 3.1.1. Tipos de Competições

3.1.1.1 Uma *competição internacional* é uma competição na qual podem ser incluídos jogadores de mais de uma Associação.

3.1.1.2 Uma *partida internacional* é um jogo entre equipes representando Associações.

3.1.1.3 Um t*orneio aberto* é aquele que é aberto a jogadores de todas as Associações.

3.1.1.4 Um *torneio restrito* é aquele que é restrito a grupos específicos de jogadores, diferente daqueles grupos restritos por idade.

3.1.1.5 Um *torneio por convite* é aquele que é restrito a Associações ou jogadores específicos, individualmente convidados.

### 3.1.2 Aplicabilidade

3.1.2.1 Exceto como estabelecido em 3.1.2.2, as Leis (Capítulo 2) devem ser aplicadas a competições de títulos Mundial, Continental, Olímpico e Paralímpico, Torneios Abertos e, desde que acordado pelas Associações participantes, para jogos internacionais.

3.1.2.2 O Conselho de Diretores tem o poder de autorizar o Organizador de um Torneio Aberto a adotar variações experimentais das regras especificadas pelo Comitê Executivo.

3.1.2.3 Os Regulamentos para Competições Internacionais se aplicam a:

3.1.2.3.1 Competições de títulos Mundial, Olímpico e Paralímpico, a menos que tenham sido autorizados pelo Conselho de Diretores e notificado antecipadamente às Associações participantes;

3.1.2.3.2 Competições de títulos Continental, a menos que tenham sido autorizados de outra forma pela Federação Continental apropriada e notificada antecipadamente às Associações participantes;

3.1.2.3.3 Campeonatos Abertos Internacionais (3.7.1.2), a menos que tenham sido autorizados de outra forma pelo Comitê Executivo e notificado antecipadamente aos participantes, conforme 3.1.2.4;

3.1.2.3.4 Torneios Abertos, exceto como estabelecido em 3.1.2.4.

3.1.2.4 Quando um Torneio Aberto não for realizado em conformidade com qualquer desses regulamentos, a natureza e a extensão da variação devem ser especificadas na ficha de inscrição; o preenchimento e envio da ficha de inscrição será considerado como concordância das condiçõesda competição, incluindo tais variações.

3.1.2.5 As Leis e Regulamentos são recomendados para todas as competições internacionais, mas considerando-se que a Constituição seja observada, os torneios internacionais restritos e por convite, e competições reconhecidas internacionalmente organizadas por entidades não filiadas podem ser regidas sob as leis baixadas pela autoridade organizadora.

3.1.2.6 As Leis e Regulamentos para Competições Internacionais devemser aplicadas a menos que as variações tenham sido acordadas antecipadamente ou estejam evidentes nas regras publicadas da competição.

3.1.2.7 Explicações detalhadas e interpretações das Regras, incluindo especificações do equipamento para Competições Internacionais, devem ser publicadas em forma de folhetos técnicos ou administrativos pelo Conselho de Diretores; instruções práticas e

procedimentos de implementação devem ser editados como Manuais ou Guias pelo Comitê Executivo. Estas publicações podem incluir partes obrigatórias como também recomendações ou instruções.

## 3.2. EQUIPAMENTOS E CONDIÇÕES DE JOGO

### 3.2.1 Equipamento Aprovado e Autorizado

3.2.1.1 A aprovação e a autorização do equipamento de jogo devem ser conduzidas pelo Comitê de Equipamentos em nome do Conselho de Diretores; uma aprovação ou autorização pode ser suspensa pelo ComitêExecutivo a qualquer tempo e consequentemente a aprovação ou autorização pode ser cancelada pelo Conselho de Diretores.

3.2.1.2 A ficha de inscrição ou prospecto para torneios abertos devem especificar a marca e a cor da mesa, o conjunto da rede, o piso e a bolaa serem usados; a escolha da mesa, conjunto da rede e bola deve ser feita pela ITTF ou pela Associação que promove o evento, selecionadosentre as marcas e tipos atualmente aprovados pela ITTF; para determinados campeonatos sancionados pela ITTF, o piso deve ser de marca e tipo aprovados atualmente pela ITTF.

3.2.1.3 Qualquer borracha simples ou borracha sanduíche cobrindo a raquete deve ser autorizada pela ITTF e deve ser afixada à madeira para que o logotipo da ITTF, o número da ITTF (quando presente), os nomes do fabricante e da marca estejam claramente visíveis o mais próximo do cabo.

Listas de todos os equipamentos e materiais aprovados e autorizados serão feitos pelo Escritório da ITTF e os detalhes estão disponíveis no website da ITTF.



Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050
+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br

3.2.1.4 As pernas da mesa devem estar no mínimo 40 cm distante da linha de fundo da mesa para jogadores cadeirantes.

**3.2.2 Vestimenta**

3.2.2.1 A vestimenta de jogo deve consistir de uma camisa de manga curta ou sem manga, um shorts ou saia, ou conjunto esportivo parte única, meias e sapatos de jogo (tênis); outras vestimentas, tais como, parte ou todo o agasalho esportivo, não devem ser usadas durante o jogo, exceto com a permissão do Árbitro Geral.

3.2.2.2 A cor principal da camisa, saia ou shorts, excetuando mangas e gola da camisa deve ser de cor claramente distinta da bola em uso.

3.2.2.3 A vestimenta pode conter números ou letras nas costas da camisa para identificar um jogador, sua associação ou, em jogo de clubes, seu clube, e propagandas de acordo como previsto em 3.2.5.9; se tiver o nome do jogador nas costas da camisa, este deverá estar situado logo abaixo da gola.

3.2.2.4 Qualquer número exigido pelos organizadores para identificaçãodo jogador terá prioridade sobre qualquer propaganda, número este colocado na parte central das costas da camisa; tal número deve estar contido numa moldura com área não maior do que 600 cm².

3.2.2.5 Qualquer marca ou enfeite na frente ou lado do uniforme de jogoou qualquer objeto tal como jóias usadas pelo jogador, não devem chamar a atenção ou ser brilhantes afim de não afetar a visão do oponente.

3.2.2.6 A vestimenta não deve conter desenhos ou letras que possam causar ofensa ou trazer má reputação para o jogo.

3.2.2.7 Os jogadores de uma equipe participando em um jogo de equipe,e jogadores da mesma Associação formando uma dupla em Competições de Títulos Mundial, Olímpico ou Paralímpico, devem estar vestidos uniformemente, com possíveis exceções para meias,

tênis e número, tamanho, cor e desenho das propagandas na vestimenta. Jogadores da mesma Associação formando duplas em outros eventos internacionais podem usar vestimentas de marcas diferentes se a cor básica for a mesma e se sua Associação Nacional autorizar este procedimento.

3.2.2.8 Jogadores e duplas adversárias devem usar camisas de cores suficientemente diferentes para que seja facilmente distinguido pelos espectadores.

3.2.2.9 Se jogadores ou equipes opostas estiverem usando camisas similares, e não houver acordo sobre quem deverá trocá-las, a decisão será feita pelo árbitro, por sorteio.

3.2.2.10 Jogadores competindo em eventos Mundiais, Olímpicos ou Paralímpicos, ou Campeonatos Abertos Internacionais devem usar camiseta e short ou saia de marca autorizada por suas Associações.

**3.2.3 Condições de Jogo**

3.2.3.1 O espaço de jogo deve ser retangular e não menor do que 14m de comprimento, 7m de largura e 5m de altura, mas os 4 cantos devem ser cobertos por separadores de até 1,5m de comprimento; para eventos de cadeirantes o espaço de jogo pode ser reduzido, mas não pode ser menor do que 8m de comprimento e 6m de largura.

3.2.3.2 Os seguintes equipamentos e instalações serão considerados parte da área de jogo: a mesa, incluindo a rede e acessórios, números impressos de identificação das mesas, piso, mesas e cadeiras para os árbitros, placares, porta-toalhas e caixas de bola, separadores, letreiros nos separadores indicando o nome de jogadores ou Associações, e pequenos equipamentos técnicos que podem ser instalados de forma que não afetem o jogo.

3.2.3.3 A área de jogo deve estar circundada por separadores de cerca de

75cm de altura, todos da mesma cor básica, escura, separando-a das áreas de jogo adjacentes e dos espectadores.

3.2.3.4 Em competições para títulos Mundial, Olímpico e Paralímpico, a intensidade da luz medida na altura da superfície de jogo deve ser no mínimo 1000 lux uniformemente distribuídos sobre toda a superfície de jogo, e pelo menos 500 lux em qualquer outra parte da área de jogo; emoutras competições a intensidade deve ser no mínimo 600 lux, uniformemente distribuídos sobre a superfície de jogo e ao menos 400 lux em outras partes da área de jogo.

3.2.3.5 Onde houver várias mesas em uso,o nível de iluminação deve sero mesmo para todas elas e o nível da iluminação atrás da arena de jogos não deve ser maior do que o menor nível de iluminação das áreas de jogo.

3.2.3.6 A fonte de luz não pode estar a menos de 5m acima do solo.

3.2.3.7 As paredes em volta da arena de jogo devem ser geralmente de cor escura, não conter pontos de luz brilhante e não permitir que a luz solar entre através de janelas ou outras aberturas.

3.2.3.8 O piso não deve ser de cor clara, brilhante reflexivo ou escorregadio e deve ser resiliente (elástico na capacidade de voltar ao normal pós impacto); o piso deve ser rígido para eventos de cadeirantes.

3.2.3.8.1 Em competições de títulos Mundial, Olímpico e Paralímpico, o piso deve ser de madeira ou de material sintético enrolável, cuja marca e tipotenham sido autorizados pelaITTF.

3.2.3.9 Equipamento técnico no conjunto da rede deve ser considerado como parte dele.

**3.2.4 Controle de Raquete**

3.2.4.1 É responsabilidade de cada jogador assegurar que a borracha esteja presa na sua raquete com adesivo que não contenha solventes voláteis prejudiciais.

3.2.4.1 Um Centro de Controle de Raquete será estabelecido para todosos Títulos Mundiais da ITTF, competições Olímpicas e Paralímpicas como também para um número selecionado dos Circuitos ITTF World Tour e Junior e pode também ser estabelecido em competições regionaise continentais.

3.2.4.1.1 O Centro de Controle de Raquete testará as raquetes de acordo com as políticas e procedimentos estabelecidos pelo Comitê Executivo, recomendados pelo Comitê de Equipamentos e Comitê de Árbitros e Árbitros Gerais, para garantir que as raquetes estejam de acordo com as regulamentações da ITTF incluindo, mas não limitado a, espessura e uniformidade da borracha, bem como a presença de produtos voláteis nocivos.

3.2.4.1.2 O teste de controle de raquete deve ser efetuado aleatoriamente após o jogo somente se o jogador não submeter a raquete para teste antes do jogo.

3.2.4.1.3 As raquetes que não passarem no teste de controle de raquete antes do jogo não podem ser utilizadas, porém podem ser substituidas por uma segunda raquete que pode ser testada imediatamente se o tempo permitir, do contrário ela será testada após o jogo; no caso da raquete não passar no teste aleatório de controle de raquete feito após o jogo, o jogador em questão estará sujeito às penalidades.

3.2.4.1.4 Os jogadores poderão testar voluntariamente suas raquetes sem nenhum tipo de penalidade antes do jogo.

3.2.4.2 Após 4 reprovaçoes acumuladas em qualquer aspecto testado num periodo de quatro anos, o jogador pode participar do evento, mas subsequentemente o Comité Executivo irá suspende-lo por doze meses.

3.2.4.2.1 A ITTF deverá informar o jogador suspenso por escrito.

3.2.4.2.2 O jogador suspenso poderá apelar à Corte de Arbitragem para o Esporte em até 21 dias do recibimento da carta de suspensão; mesmo que haja apelação, a suspensão do jogador continuará vigente.

3.2.4.3 A ITTF deverá manter um registro de todas as reprovaçoes nos testes de raquete desde 1 de setembro de 2010.

3.2.4.4 Uma área própria e ventilada deverá ser providenciada para a colagem das borrachas às raquetes e adesivos líquidos não devem ser usados em nenhum outro lugar do local de competição.

*“Local de Competição” significa a parte do prédio usada para Tênis de Mesa e suas atividades relacionadas, instalações em geral e área pública.*

**3.2.5 Propagandas e símbolos**

3.2.5.1 Dentro da área de jogo, as propagandas deverão ser colocadas somente em equipamentos e instalações listadas em 3.2.3.2 ou na roupados jogadores ou dos árbitros ou nos números dos jogadores e não deverá ser acrescido nenhum outro item especial.

3.2.5.1.1 Propagandas ou marcas dentro ou próximas da área de jogo, na roupa ou número dos jogadores e na roupa dos árbitros, não devem exibir itens sobre tabaco, bebidas alcoolicas, drogas nocivas ouprodutos ilegais e nao devem conter discriminaçao ou conotaçao de raça, xenofobia, gênero, religião, deficiências ou outras formas de discriminaçao.

3.2.5.2 Nos Jogos Olímpicos e Paralímpicos propagandas em equipamentos de jogo, roupas de jogadores e de árbitros deverão estar de acordo, respectivamente, com os regulamentos do Comitê Olímpico e Paralímpico Internacional.

3.2.5.3 Com exceção do uso de LED (diodo emissor de luz) e dispositivos

similares, propagandas nos separadores dos lados da área de jogo, as cores fluorescentes, luminescentes ou brilhantes não devem ser usadasem qualquer lugar dentro da área de jogo e a cor do fundo dos separadores deve ser escura.

3.2.5.3.1 As propagandas nos separadores não devem mudar durante o jogo de clara para escura e vice versa.

3.2.5.3.2 LEDs e dispositivos similares nos separadores não podem ser tão brilhantes que atrapalhem os jogadores durante as partidas e não podem mudar quando a bola estiver em jogo.

3.2.5.3.3 Propagandas nos LEDs e dispositivos similares não poderão ser usadas sem aprovação prévia da ITTF.

3.2.5.4 Letras ou símbolos na parte interna dos separadores devem ser claramente diferentes da cor da bola em uso, não ter mais do que duas cores e devem estar contidos numa altura máxima de 40cm.

3.2.5.5 Pode haver até 6 propagandas no piso da área de jogo; tais propagandas

3.2.5.5.1 podem ser colocadas 2 a cada extremo da mesa, cada uma contida em uma área de 5m²; e 1 a cada lateral da mesa, cada uma delas contida numa área de 2,5m²;

3.2.5.5.2 nos extremos da mesa não devem estar a menos de 3m da linha de fundo da mesa próxima a propaganda.

3.2.5.5.3 devem ser de cor uniforme diferente da cor da bola em uso, a não ser que outras cores tenham sido permitidas com antecedência pela ITTF.

3.2.5.5.4 devem não alterar significativamente a superfície de atrito do piso. 3.2.5.5.5 devem consisitir de apenas um logo, marca nominal ou outros icones,

e não devem incluir qualquer fundo.

3.2.5.6 Propagandas na mesa devem cumprir com os seguintes requisitos:

3.2.5.6.1 Pode haver uma propaganda permanente do nome ou logo do fabricante ou fornecedor em cada metade dos lados da mesa e uma em cada extremo da mesa.

3.2.5.6.2 Pode haver uma propaganda temporária, que também podem ser o nome ou logo do fabricante ou fornecedor, em cada metade dos lados da mesa e uma em cada extremo da mesa.

3.2.5.6.3 Cada propaganda permanente ou temporária deve estar contidadentro de um comprimento total de 60cm.

3.2.5.6.4 As propagandas temporárias devem estar claramente separadas das propagandas permanentes.

3.2.5.6.5 As propagandas não devem ser usadas para outros fornecedores de equipamentos de tênis de mesa

3.2.5.6.6 Não deve haver nenhuma propaganda, nome da mesa, nome ou logo do fabricante ou fornecedor da mesa na parte inferior da mesa, exceto se o fabricante ou fornecedor da mesa for o patrocinador oficial do evento.

3.2.5.7 Poderá haver 2 propagandas na rede em cada lado da mesa, que devem ser de cor claramente diferente da cor da bola em uso, e deverão manter uma distância de 3cm do topo da fita; propagandas colocadas em partes da rede dentro de extensões verticais das linhas laterais da mesa não podem obstruir a visibilidade através da malha.

3.2.5.8 Propagandas nas mesas dos árbitros ou outra mobília dentro da área de jogo devem estar contidas dentro de uma área total de750cm².

3.2.5.9 Propagandas na vestimenta dos jogadores devem estar limitadas a

**Confederação Brasileira de Tênis de Mesa**

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br

3.2.5.9.1 marca registrada do fabricante, símbolo ou nome contido dentro de uma área de 24cm²;

3.2.5.9.2 não mais do que 6 propagandas claramente separadas, contidas em uma área total combinada de 600cm², na frente, lado ou ombro da camisa, com não mais que 4 propagandas na frente;

3.2.5.9.3 não mais do que 2 propagandas, contidas numa área total de 400cm², nas costas da camisa;

3.2.5.9.4 não mais do que 2 propagandas, contidas numa área total combinada de 120cm², somente na frente e lados do shorts ou saia.

3.2.5.10 Propagandas nos números dos atletas deverão estar contidas emuma área total de 100cm².

3.2.5.11 Propagandas na vestimenta dos árbitros deverão estar contidas numa área total de 40cm².

**3.2.6 Controle de Doping**

3.2.6.1 Todos os jogadores participando em competições internacionais, incluindo competições de Juniores, estarão sujeitos a testes durante os eventos feitos pela ITTF, pelas suas Associações Nacionais ou qualqueroutra Organização Antidoping responsável pelos testes na competição que eles participem.

## 3.4 OFICIAIS DE PARTIDAS

**3.3.1 Árbitro Geral**

3.3.1.1 Para cada competição, de um modo geral, um Árbitro Geral deverá ser apontado e sua identidade e localização deverá ser conhecida por todos os participantes e, quando apropriado, pelos capitães de equipe.

3.3.1.2 O árbitro geral deve ser responsável por

**Confederação Brasileira de Tênis de Mesa**

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br

3.3.1.2.1 conduzir o sorteio;

3.3.1.2.2 programar os jogos por horário e mesa;

3.3.1.2.3 indicar os oficiais de partida;

3.3.1.2.4 conduzir uma reunião para os oficiais de partida antes do início do Campeonato;

3.3.1.2.5 checar a elegibilidade dos jogadores;

3.3.1.2.6 decidir se um jogo pode ser suspenso em situação de emergência;

3.3.1.2.7 decidir se os jogadores podem deixar a área de jogo durante uma partida;

3.3.1.2.8 decidir se os períodos de prática legais poderão ser prolongados

3.3.1.2.9 decidir se os jogadores podem usar a calça de agasalho durante uma partida;

3.3.1.2.10 decidir qualquer questão de interpretação de Leis ou Regulamentos, incluindo a aceitabilidade da vestimenta, equipamento de jogo e condições de jogo;

3.3.1.2.11 decidir se e onde os jogadores podem praticar durante uma suspensão de emergência do jogo;

3.3.1.2.12 tomar uma ação disciplinadora por mau comportamento ou outras infrações dos regulamentos.

3.3.1.3 Se, com a concordância do comitê de gerenciamento de competição, quaisquer das obrigações de um Árbitro Geral forem delegadas a outras pessoas, as responsabilidades e localizações específicas de cada uma dessas pessoas devem ser conhecidas por todos os participantes e, quando apropriado, pelos capitães de equipes.

3.3.1.4 O Árbitro Geral, ou um Árbitro Geral Adjunto apontado para exercera autoridade na sua ausência, deverá estar presente o tempo todo durante o jogo;

3.3.1.5 Quando o Árbitro Geral estiver convencido de que é necessário, ele pode substituir um oficial de partida a qualquer momento, mas ele não

pode alterar qualquer decisão já tomada pelo oficial substituído em uma questão de fato dentro de sua jurisdição.

3.3.1.6 Os jogadores estarão sob a jurisdição do Árbitro Geral a partir do momento que eles chegam ao local de jogo até deixá-lo.

3.3.2 Árbitro, Árbitro Auxiliar e Contador de Batidas

3.3.2.1 Um árbitro e um árbitro auxiliar deverão ser indicados para cada partida.

3.3.2.2 O árbitro deverá sentar-se ou ficar de pé em linha com a rede, e o árbitro auxiliar deverá sentar-se à frente dele, do outro lado da mesa.

3.3.2.3 O árbitro será responsável por:

3.3.2.3.1 checar a aceitabilidade dos equipamentos e condições de jogo e relatar qualquer deficiência ao Árbitro Geral;

3.3.2.3.2 escolher a bola, aleatoriamente, como previsto em 3.4.2.1.1 - 2;

3.3.2.3.3 fazer o sorteio para a escolha de sacar, receber ou lados;

3.3.2.3.4 decidir se os requisitos da lei do saque podem ser relaxados para um jogador com deficiência física;

3.3.2.3.5 controlar a ordem do saque, recepção e lados, e corrigir qualquer erro;

3.3.2.3.6 decidir cada seqüência como um ponto ou let (obstrução);

3.3.2.3.7 dizer o placar de acordo com o procedimento estabelecido;

3.3.2.3.8 introduzir o sistema de aceleração no tempo apropriado;

3.3.2.3.9 manter a continuidade do jogo;

3.3.2.3.10 agir em resposta ao não cumprimento das regras deinstrução ou comportamento;

3.3.2.3.11 sortear qual jogador, dupla ou equipe deverá trocar de camisa se jogadores ou equipes oponentes tiverem camisas similares, quando não houver acordo sobre quem deverá trocá-la;

3.3.2.3.12 assegurar que somente pessoas autorizadas estejamdentro da área de jogo.

3.3.2.4 O árbitro auxiliar deverá:

3.3.2.4.1 decidir se a bola em jogo toca ou não a quina da superfície de jogo, do lado da mesa mais próximo a ele;

3.3.2.4.2 informar ao árbitro sobre o não cumprimento das regras de instrução ou comportamento.

3.3.2.5 Ambos, árbitro ou árbitroauxiliar podem:

3.3.2.5.1 decidir se uma ação do saque do jogador é ilegal;

3.3.2.5.2 decidir se a bola toca o conjunto da rede durante um bom saque;

3.3.2.5.3 decidir se um jogador obstrui a bola;

3.3.2.5.4 decidir se as condições de jogo são interrompidas de modo que possam afetar o resultado da sequência;

3.3.2.5.5 cronometrar a duração do período de prática, do jogo e dos intervalos.

3.3.2.6 O árbitro auxiliar ou um outro oficial em separado poderão atuar como contador de batidas, para contar as rebatidas do jogador ou dupla recebedora quando o sistema de aceleração estiver em operação.

3.3.2.7 Uma decisão tomada pelo árbitro auxiliar de acordo com o previsto em 3.3.2.5 não pode ser invalidada pelo árbitro.

3.3.2.8 Os jogadores estarão sob a jurisdição do árbitro desde o momento em que eles chegam à área de jogo até deixá-la.

**3.3.3 Apelações**

3.3.3.1 Nenhum acordo entre jogadores em um evento individual, ou entre capitães em um evento de equipes, pode alterar a decisão sobre umaquestão de fato feita pelo oficial de partida responsável, sobre questão de interpretação das Leis ou Regulamentos feita pelo árbitro geral responsável ou sobre qualquer outra questão do evento ou da condução dos jogos pelo Comitê Organizador.

3.3.3.2 Nenhuma apelação pode ser feita ao árbitro geral contra uma decisão

sobre uma questão de fato feita pelo oficial de partida responsável ou aoComitê Organizador sobre uma questão de interpretação de Leis e Regulamentos feita pelo árbitro geral.

3.3.3.3 Uma apelação pode ser feita ao árbitro geral contra uma decisão de um oficial de partida sobre umaquestão de interpretação de Leis e Regulamentos, e a decisão do árbitro geral será a final.

3.3.3.4 Uma apelação pode ser feita ao Comitê Organizador da competição contra uma decisão do árbitro geral sobre uma questão do evento ou na condução dos jogos não coberta pelas Leis ou Regulamentos, ea decisão do Comitê Organizador será a final.

3.3.3.5 Num evento individual uma apelação pode ser feita somente pelo jogador participante da partida na qual a questão tenha sido levantada;num evento de equipes uma apelação pode ser feita somente pelo capitão da equipe participante da partida na qual a questão tenha sidolevantada.

3.3.3.6 Uma questão de interpretação das Leis ou Regulamentos levantada por uma decisão do árbitro geral, ou uma questão do evento ou condução dos jogos levantada por uma decisão do Comitê Organizador da Competição, pode ser submetida pelo jogador ou capitão da equipe elegível para fazer uma apelação, através de sua Associação de origem para a consideração do Comitê de Regras da ITTF.

3.3.3.7 O Comitê de Regras deverá elaborar uma diretriz como guia para futuras decisões, mas tal diretriz poderá estar sujeita também a protestopor uma Associação apresentada ao Conselho de Diretores ou à Assembléia Geral, mas isto não poderá afetar a finalidade de qualquer decisão já tomada pelo árbitro geral responsável ou pelo Comitê Organizador.

## 3.4 CONDUÇÃO DE PARTIDAS

### 3.4.1 Indicação do Placar

3.4.1.1 O árbitro deverá dizer o placar logo que a bola estiver fora de jogono final de uma sequência, ou tão logo seja possível.

3.4.1.1.1 Ao dizer o placar durante um set, o árbitro deve dizer primeiro o número de pontos obtidos pelo jogador ou dupla que saca na próxima sequência do set e então o número de pontos obtidos pelo jogador ou dupla adversária.

3.4.1.1.2 No começo de um set e na troca de sacador, o árbitro apontará parao próximo sacador e pode também dizer o placar com o nome do próximosacador.

3.4.1.1.3 No final de um set o árbitro deverá dizer o número de pontos obtidos pelo jogador ou dupla vencedora seguido pelo número de pontos obtidos pelo jogador ou dupla perdedora e poderá então nomear o jogador ou dupla vencedora.

3.4.1.2 Em complemento ao anúncio do placar o árbitro pode usar sinais manuais para indicar suas decisões.

3.4.1.2.1 Quando um ponto for marcado, o árbitro deve levantar seu braço do lado mais próximo ao jogador ou dupla que fez o ponto de modo a posicionar o braço horizontalmente, o antebraço verticalmente e a mão fechada para cima.

3.4.1.2.2 Quando por qualquer razão a sequência for *let*, o árbitro deve levantar sua mão acima da cabeça para mostrar que a sequência foi interrompida.

3.4.1.3 O placar e, quando o sistema de aceleração estiver em operação,o número de batidas deverá ser falado em Inglês ou em qualquer outro idiomaaceitável pelos jogadores ou duplas e pelo árbitro.

3.4.1.4 O placar deverá ser exibido em indicadores mecânicos ou elétricos de maneira que esteja claramente visível aos jogadores e aos

espectadores.

3.4.1.5 Quando um jogador for formalmente advertido por mau comportamento, um cartão amarelo deverá ser colocado no placar ou próximo a ele.

**3.4.2 Equipamento**

3.4.2.1 Os jogadores não deverão escolher bolas na área de jogo.

3.4.2.1.1 Sempre que possível os jogadores deverão ter a oportunidade de escolher uma ou mais bolas antes de entrar na área de jogo e o jogo deverá ser iniciado com a bola escolhida pelos jogadores.

3.4.2.1.2 Se a bola não for escolhida pelos jogadores antes de entrar na área de jogo, ou os jogadores não chegarem a um acordo sobre a bola a ser usada

o jogo deverá ser iniciado com uma bola escolhida aleatoriamente peloárbitro de uma caixa especificada para a competição.

3.4.2.1.3 Se a bola for danificada durante um jogo, ela deverá ser substituída por outra daquelas escolhidas antes do jogo ou, se não for possível, por uma bola escolhida aleatoriamente pelo árbitro de uma caixa especificada para a competição.

3.4.2.2 A cobertura da raquete (borracha) deve ser usada do modo como foi aprovado pela ITTF, sem qualquer tratamento químico, físico ou outro qualquer, de maneira que altere ou modifique as propriedades de jogo, fricção, aspecto, cor, estrutura, superfície, etc.; em particular, nenhum aditivo

deve ser usado.

3.4.2.3 A raquete deve passar com sucesso em todos os parâmetros do teste do controle de raquete.

3.4.2.4 Uma raquete não pode ser substituída durante uma partida individual a menos que ela seja acidentalmente danificada com gravidade a ponto de não

poder mais ser usada; se isto acontecer a raquete danificada deve ser substituída imediatamente por outra que o jogador tenha consigo na área de jogo, ou outra que lhe seja entregue na área de jogo.

3.4.2.5 A não ser que seja autorizado pelo árbitro, os jogadores devem deixar suas raquetes sobre a mesa durante os intervalos; mas se a raquete estiver amarrada à mão, o árbitro deve permitir que o jogador permaneça com ela amarrada durante os intervalos.

### 3.4.3 Prática

3.4.3.1 Os jogadores tem permissão para praticar na mesa de jogo até dois minutos imediatamente antes do iníco da partida, mas não durante os intervalos normais; o período de prática em questão pode ser estendido somente com a permissão do árbitro geral.

3.4.3.2 Durante uma suspensão de emergência do jogo o árbitro geral pode permitir que os jogadores pratiquem em qualquer mesa, incluindo a mesa de jogo.

3.4.3.3 Os jogadores devem ter a oportunidade de checar e familiarizarem-se com qualquer equipamento que eles usarão, mas isso não lhes dará direito, automaticamente, a mais do que uma breve prática antes do reinício da partida após a substituição de uma bola ou raquete danificada.

### 3.4.4 Intervalos

3.4.4.1 O jogo deverá ser contínuo durante todo o tempo de um jogo individual exceto quando um jogador tiver a permissão para:

3.4.4.1.1 um intervalo de até 1 minuto entre sets sucessivos de uma partida individual;

3.4.4.1.2 breves intervalos para uso da toalha após cada 6 pontos a partir do

início de cada set e na troca de lados no último set possível de uma partidaindividual.

3.4.4.2 Um jogador ou dupla pode solicitar um período de tempo técnico de até 1 minuto durante um jogo individual.

3.4.4.2.1 Em um evento individual a solicitação do tempo técnico pode ser feita pelo jogador ou dupla ou pelo técnico designado; em um evento de equipes o tempo técnico pode ser solicitado pelo jogador ou dupla ou pelo capitão da equipe.

3.4.4.2.2 Se um jogador ou dupla e um técnico ou capitão discordarem na solicitação de um tempo técnico, a decisão final deverá ser feita pelo jogadorou dupla em um evento individual e pelocapitão em um evento deequipes.

3.4.4.2.3 A solicitação de um tempo técnico, que somente pode ser feita entre seqüências em um set, deve ser indicada por um sinal de “T” feito com as mãos.

3.4.4.2.4 Ao receber uma solicitação válida de tempo técnico o árbitro deverá suspender o jogo e levantar um cartão branco com a mão do lado do jogador ou dupla que requisitou o tempo;o cartão branco ou outro marcador apropriado deverá ser colocado sobre a mesa do lado daquele jogador ou dupla.

3.4.4.2.5 O cartão branco ou marcador deve ser retirado e o jogo reiniciado assim que o jogador ou dupla que solicitou o tempo técnico estiver pronto para continuar ou ao fim de 1 minuto, o que ocorrer primeiro.

3.4.4.2.6 Se uma solicitação válida para um tempo técnico for feita simultaneamente pelos jogadores ou duplas, ou em nome deles, o jogo seráreiniciado quando ambos os jogadores ou duplas estiverem prontos ou aofinal de 1 minuto, o que ocorrer primeiro, e nenhum dos jogadores oudupla terão direito a um outro tempo técnico durante aquele jogo individual.

3.4.4.3 Não haverá intervalos entre partidas individuais sucessivas de umjogo de equipe exceto se um jogador que atuou em sucessivas partidas solicitar um intervalo de até 5 minutos entre as partidas.

3.4.4.4 O árbitro geral pode permitir uma suspensão de jogo, de curta duração, e em nenhuma circunstância maior do que 10 minutos, se um jogador estiver temporariamente incapacitado por um acidente, desde que na opinião do árbitro geral a suspensão não seja desvantajosa para o jogador ou dupla oponente.

3.4.4.5 Uma suspensão não deverá ser permitida devido a umadeficiência que estava presente ou estava racionalmente esperada no início do jogo, ou se for devida a fadiga normal do jogo; deficiências tais como câimbra ou exaustão, causadas pelo estado físico atual do jogador oupela maneira na qual o jogo se desenvolveu não justifica uma suspensãoemergencial, que pode somente ser permitida por incapacidade resultantede acidente, tal como um ferimento causado por uma queda.

3.4.4.6 Se qualquer pessoa estiver sangrando dentro da área de jogo, o jogo deve ser suspenso imediatamente e não será reiniciado até que a pessoa tenha recebido atendimento médico e todos os vestígios de sangue removidos da área de jogo.

3.4.4.7 Os jogadores deverão permanecer dentro ou próximo à área dejogo durante toda a partida, exceto com a permissão do árbitro geral; durante intervalos entre sets e tempos técnicos eles deverão permanecer a até 3 metros da área de jogo, sob a supervisão do árbitro.

## 3.5 DISCIPLINA

### 3.5.1 Instrução

3.5.1.1 Em um evento de equipes, os jogadores podem receber instruçãode qualquer pessoa autorizada a estar na área de jogo.

3.5.1.2 Em um evento individual, um jogador ou dupla pode receber instrução somente de uma pessoa, designada antecipadamente ao árbitro, exceto se os jogadores de uma dupla forem de diferentes Associações, onde cada um poderá designar um técnico, mas com relação aositens 3.5.1 e 3.5.2 estes dois técnicos devem ser tratados como uma unidade;se uma pessoa não autorizada der instrução, o árbitro deverá mostrar umcartão vermelho e expulsar tal pessoa da área de jogo.

3.5.1.3 Os jogadores podem receber instrução a qualquer momento exceto durante as sequências desde que não haja descontinuidade do jogo (3.4.4.1); se qualquer pessoa autorizada der instrução ilegalmente, o árbitro mostrará o cartão amarelo para adverti-lade que qualquer outra infração resultará em sua expulsão da área de jogo.

3.5.1.4 Após uma advertência ter sido dada, se no mesmo jogo de equipeou em uma mesma partida de um evento individual, qualquer pessoa que volte a dar instrução ilegalmente, o árbitro mostrará o cartão vermelho e a expulsará da área de jogo, mesmo que não tenha sido a pessoa antes advertida.

3.5.1.5 Em um jogo de equipe não será permitido o retorno da pessoa expulsa, exceto quando solicitada a jogar e tal pessoa não poderá ser substituída por outro instrutor, até o final da partida por equipe; em um evento individual não será permitido o retorno da pessoa expulsa até o final da partidaindividual.

3.5.1.6 Se a pessoa expulsa se negar a sair ou retornar antes do términodo jogo, o árbitro interromperá o jogo e se reportará ao árbitro geral.

3.5.1.7 Estas regras aplicam-se somente para instrução durante o jogo enão impedirá que um jogador ou capitão, como apropriado, faça uma

apelação legítima nem barrar uma consulta com um intérprete ou Representante da Associação para explicação de uma decisão jurídica.

### 3.5.2 Mau Comportamento

3.5.2.1 Os jogadores, técnicos e outros instrutores deverão absterem-sede ter um comportamento desleal que venha afetar um oponente, ofender espectadores ou denegrir o bom nome do desporto, tais como uso de linguagem abusiva, quebra proposital da bola de jogo ou atirá-la fora da áreade jogo, golpear a mesa ou separadores e desrespeitar os oficiais departida.

3.5.2.2 Se a qualquer momento o jogador, o técnico ou outro instrutor cometerem uma ofensa grave o árbitro suspenderá o jogo e se reportaráimediatamente ao árbitro geral; para ofensas menos sérias o árbitro pode, em uma primeira ocasião, mostrar o cartão amarelo e avisar o ofensor que qualquer outra ofensa estará sujeita a penalidades.

3.5.2.3 Exceto como previsto em 3.5.2.2 e 3.5.2.5, se um jogador que foi advertido cometer uma segunda ofensa no mesmo jogo individual ou num jogode equipe, o árbitro concederá um ponto para o oponente do ofensor e numa nova ofensa concederá dois pontos, cada vez mostrando um cartão amarelo e um vermelho juntos.

3.5.2.4 Se um jogador que tenha recebido 3 pontos de penalidade no mesmo jogo individual ou num jogo de equipe continuar a comportar-se mal, o árbitro suspenderá o jogo e se reportará imediatamente ao árbitro geral.

3.5.2.5 Se um jogador trocar sua raquete durante um jogo individual semela ter sido danificada, o árbitro suspenderá o jogo e se reportará ao árbitro geral.

3.5.2.6 Uma advertência ou penalidade incorrida por um dos jogadores da dupla será aplicada para a dupla ou par, mas não para o jogador não ofensor em uma partida individual subseqüente dentro do jogo de equipe; ao início do jogo de duplas o par será considerado como tendo incorrido na mais alta de qualquer advertência ou penalidade recebida por qualquer um dos jogadores no mesmo jogo de equipe.

3.5.2.7 Exceto ao disposto no item 3.5.2.2 se um técnico ou qualquer outro instrutor já advertido cometer outra infração no mesmo jogo individual ou jogo de equipe, o árbitro mostrará o cartão vermelho e o expulsará da área de jogo até o final do jogo por equipe ou, em um evento individual, até o término de tal partida.

3.5.2.8 O árbitro geral tem o poder de desqualificar um jogador de um jogo, um evento ou uma competição devido a um comportamento seriamente desleal ou ofensivo, se reportado ou não pelo árbitro; ao fazer isso ele deverá levantar o cartão vermelho; para ofensas menores, que não justifiquem a desqualificação, o árbitro geral pode decidir reportar tal ofensa ao Comite Disiciplinar (3.5.2.13)

3.5.2.9 Se um jogador for desqualificado de 2 partidas de um evento por equipe ou individual, ele deverá ser, automaticamente, desqualificado do evento por equipe ou da competição individual.

3.5.2.10 O árbitro geral pode desqualificar do restante de uma competição qualquer pessoa que tenha sido expulsa duas vezes da área de jogo durante aquela competição.

3.5.2.11 Se um jogador for desqualificado de um evento ou competição por qualquer razão, ele automaticamente perderá o direito a qualquer título associado, medalha, premiação em dinheiro ou pontos no ranking.

3.5.2.12 Casos muito sérios de mau comportamento devem ser reportados à Associação do ofensor.

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br

3.5.2.13 Uma Comissão Disciplinar apontada pelo Comitê Executivo,composta por 4 membros e um presidente, decidirá sobre as sanções apropriadas para ofensasreportadas pelo árbitro geral de um evento dentro de 14 dias do final do mesmo. A Comissão Disciplinardecidirá de acordo com as diretrizes dadas pelo Comitê Executivo.

3.5.2.14 Uma apelação contra uma decisão da Comissão Disciplinar pode ser feita pelo atleta penalizado, técnico ou delegado, no prazo de 15 dias, ao Cômite Executivo daITTF, cuja decisão sobre a questão será final.

**3.5.3 Boa Apresentação**

3.5.3.1 Jogadores, técnicos e delegados deverão prezar pela boa apresentação do esporte e salvaguardar sua integridade abstendo-se de qualquer tentativa de influenciar os elementos de uma competição demodo contrário à ética do esporte:

3.5.3.1.1 Os jogadores tem que fazer todo o possível para vencer uma partidae não devem abandonar o jogo exceto por razões de doença ou contusão.

3.5.3.1.2 Os jogadores, técnicos e delegados não deverão apoiar ou participar de qualquer forma de aposta ou jogo de azar relacionadosas suas próprias partidas e competições.

3.5.3.2 Qualquer jogador que falhar propositalmente quanto ao cumprimento destes princípios deverá ser disciplinado pela perda parcialou total do prêmio em dinheiro dos eventos e/ou pela suspensão dos eventos da ITTF.

3.5.3.3 No caso de uma comprovada cumplicidade contra qualquer técnico ou delegado, espera-se que a Associação Nacional também possa disciplinar essa pessoa.

3.5.3.4 Uma Comissão Disciplinar apontada pelo Comitê Executivo, composta por 4 membros e um presidente, decidirá se houve infração

e se necessário as sanções apropriadas; a Comissão Disciplinar decidirá de acordo com as diretrizes dadas pelo Comitê Executivo.

3.5.3.5 Uma apelação contra a decisão da Comissão Disciplinar pode serfeita pelo jogador penalizado, técnico ou delegado, no prazo de 15 dias, ao Comitê Executivo da ITTF cuja decisão sobre a questão será final.

Atualização: Handbook 2019 – ITTF

## 4. SINAIS DE MÃO PARA SERVIÇOS ILEGAIS

O julgamento sobre serviços ilegais é uma das partes mais desafiadoras da arbitragem no tênis de mesa, pois há vários tipos de serviços ilegais e ações que não podem ser expressas por um único sinal de mão.

Os sinais manuais foram desenvolvidos e transformados em vídeos.

A princípio, as considerações são as seguintes:

1) Deve ser simples e lógico.
2) Deve ser fácil de entender
3) Deve ser fácil de implementar.

O árbitro ou árbitro assistente mostrará primeiro o sinal manual para serviço ilegal. Se o jogador questionar ou pedir esclarecimentos, o árbitro ou árbitro assistente irá se comunicar verbalmente usando o termo simples, ou seja, não alto o suficiente ou abaixo da superfície de jogo.

Anexados abaixo estão os 7 novos sinais de mão para serviços ilegais com breve explicação.

1. Se a bola não subir pelo menos 16cm depois de sair da palma da mão livre, árbitro ou árbitro assistente deve fazer: comunicação verbal: não alta o suficiente

**Confederação Brasileira de Tênis de Mesa**

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br

- Sinal de mão: Figura 1

Figura 1 Não é alto o suficiente

2. Se o serviço não começar com a bola descansando livremente na palma da mão aberta da mão livre estacionária do servidor, o árbitro ou árbitro assistente deve fazer:

- Comunicação verbal: Palma não aberta
- Sinal de mão: Figura 2

Figura 2 Palma não aberta

3. Se o saque começar com a bola descansando livremente nos dedos do sacador mão livre estacionária, o árbitro ou árbitro assistente deve fazer:

- Comunicação verbal: bola apoiada nos dedos
- Sinal de mão: Figura 3

Figura 3 Bola apoiada nos dedos

4. Se a bola estiver abaixo do nível da superfície de jogo desde o início de serviço até ser atingido, o árbitro ou árbitro assistente deve fazer:

- Comunicação verbal: abaixo da superfície de jogo
- Sinal de mão: Figura 4

Figura 4 abaixo da superfície de jogo

**Confederação Brasileira de Tênis de Mesa**

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br

5. Se a bola estiver dentro da linha de fundo do servidor desde o início do serviço, até ser atingido ou se for atingido dentro da linha de fundo do servidor, o árbitro ou árbitro assistente deve fazer:

- Comunicação verbal: dentro da linha de fundo
- Sinal de mão: Figura 5

Figura 5 Dentro da linha de fundo

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa
Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050
+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br

6. Se a bola não se projetar verticalmente para cima, árbitro ou o árbitro assistente deve fazer:

- Comunicação verbal: não verticalmente
- Sinal de mão: da Figura 6 (1) à Figura 6 (2) usando um arco
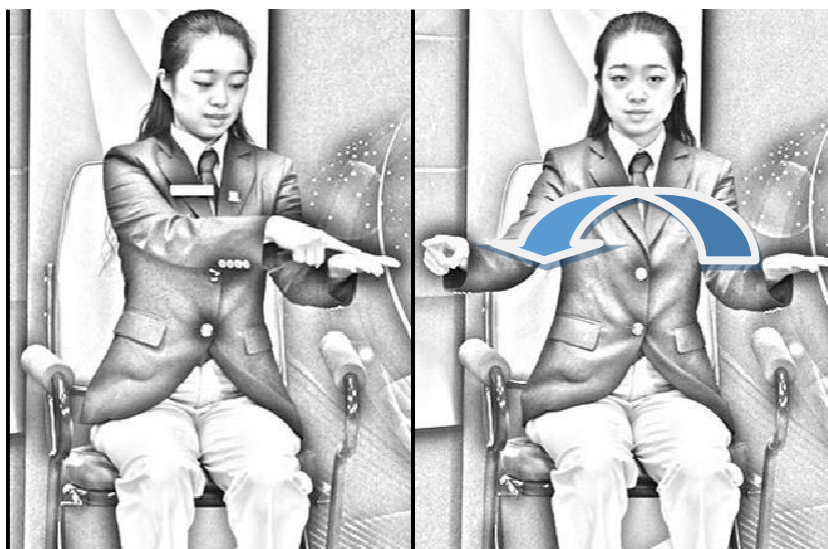
Figura 6 (1) Não verticalmente
Figura 6 (2) Não verticalmente

7. Se a bola estiver escondida do recebedor pelo sacador ou sua dupla ou por qualquer coisa que vista ou carregue, árbitro ou assistente o árbitro deve fazer:

- Comunicação verbal: oculta por algo ou por quem (cotovelo, ombro,cabeça ou parceiro)
- Sinal de mão: Figura 7

Figura 7 Oculto por algo ou por quem

Se o jogador perguntar por que ou onde, o árbitro usará o dedo indicador para mostrar. Por exemplo: Se a bola está escondida do recebedor pelo ombro do servidor, a ação do árbitro é a seguinte:

- Comunicação verbal: Oculta pelo ombro
- Sinal de mão: Figura 7 (1)

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br

Figura 7 (1) Comunicação verbal: Oculto pelo ombro

# 5. APÊNDICE

## Apêndice G – Leis e Regulamentos do Para Tênis de Mesa (PTT)

### Décima-Sexta Edição – Julho 2019

Com a fusão do IPTTC e ITTF, as leis e regulamentos são agora parte integral das regras da ITTF. Para maiores informações para o Para Tênis de Mesa da ITTF, favor buscar a website da ITTF: http://ittf.com Mais/Para Table Tennis ou http://www.ipttc.org/

### GERAL

Atletas com deficiência são separados em classes, dependendo das lesões e limitações descritas no sistema de classificação. Um Comitê Internacional de Classificação é responsável por classificar os jogadores em eventos internacionais.

- Class 1-5 para jogadores cadeirantes
- Class 6-10 para jogadores andantes
- Class 11 para jogadores com deficiência intelectual

Quanto mais baixo o número da classe, mais severa é a deficiência.

Após terem sido classificados em um nível internacional, todos jogadores recebem um cartão internacional de classificação (ICC) que especifica a classe de esporte e o status da classe de esporte. O ICC contém seções

indicando quaisquer limitações físicas (ex: em fazer um saque correto) ou exigências permanentes por razões médicas (amarras, cintas, coletes, cadeira de rodas modificada).

Se um jogador participar de um campeonato internacional pela primeira vez e não possuir um ICC, sua Associação dará a ele ou a ela uma classificação temporária. Assim, eles terão classificações para o campeonato e a eles serão atribuídas uma classe de esporte e um status da classe de esporte. Algumas vezes também é necessário, com o passar do tempo, que o jogador seja reclassificado devido a uma deficiência progressiva ou uma deficiência menor devido à recuperação. Tais fatos devem estar especificados em uma lista enviada aos Classificadores, Árbitro Geral e Comitê Organizador selecionados antes do campeonato em questão. A classificação ou a revisão para os jogadores listados será então organizada pelos classificadores para o dia anterior ao início do campeonato, e deverá estar concluída antes que o Árbitro Geral conduza o sorteio para os eventos individuais, levando em consideração quaisquer mudanças na classificação dos jogadores.

Se um jogador, deliberadamente, tiver enganado os clasificadores, ele pode tornar-se impedido de competir, a critério do Árbitro Geral, e pode sofrer sanções poisteriores pela ITTF.

Se um jogador tiver que usar um cinto (ao redor da cintura) e/ou um colete devido a sua deficiência, ele ou ela devem provar tal necessidade ao Comitê de Classificação. O ônus de informar ao Classificador Chefe sobre o uso de tal equipamento recai sobre o jogador, seja para o início ou para a revisão da classificação. A permissão para o uso de um cinto e/ou o colete pode ser concedida sob as seguintes condições:

- permanente – esta deve estar escrita no Cartão Internacional de

Classificação (ICC) pelo Classificador Chefe em um evento internacional relevante.

- temporário – o jogador deve apresentar uma explicação completa de seu próprio medico, e este deve atestar o periodo em que o cinto e/ou o colete serão necessários. Este atestado deve ser assinado e datado pelo médico e submetido ao Classificador Chefe em um evento relevante. O jogador deve reportar este fato ao Árbitro Geral antes do início da competição na qual irá participar.

**CADEIRAS DE RODAS**

As cadeiras de rodas devem ter, no mínimo, duas rodas grandes e uma roda pequena desde o início até o fim da sequência do jogo. Se, por alguma razão, estas condições não forem seguidas durante uma sequência, deve-se interromper a sequência imediatamente e conceder um ponto ao (à) adversário (a).

Em eventos individuais ou por equipes nenhuma parte do corpo acima dos joelhos pode estar presa à cadeira, uma vez que isto pode trazer melhoras ao equilíbrio. No entanto, se o jogador necessitar de alguma presilha ou faixa por razões médicas, tal fato deve estar anotado em seu cartão de classificação e isto será levado em consideração quando da avaliação da classe de esporte do jogador.

A altura de uma ou no máximo duas almofadas está limitada a 15cm nas condições de jogo, sem nenhuma outra adição à cadeira de rodas.

Se estruturas extras de suporte forem construídas para a cadeira,quer estejam presas à cadeira ou não (exceto almofadas), os jogadores devem

solicitar uma classificação ou reclassificação em função da cadeira modificada. Quaisquer adições à cadeira sem reclassificação e autorização escrita no cartão ICC serão consideradas ilegais e o jogador poderá ser desclassificado.

**2.10.1 A menos que a sequência seja "let", um jogador deve ganhar um ponto**

## CONTATO COM A CADEIRA DE RODAS

**2.10.1.14** se ambos os jogadores ou pares estiverem em cadeiras de rodas devido à uma deficiência física e
**2.10.1.14.1** se o adversário não mantiver um mínimo contato com o assento ou almofada(s), com a parte de trás da coxa, quando a bola for batida;

Um jogador que está em cadeira de rodas devido a uma deficiência física e que não mantenha contato entre o assento ou a almofada e a parte de trás de pelo menos uma das coxas, antes de bater na bola, estará ganhando uma vantagem injusta, por isso é concedido um ponto ao adversário (HMO 12.1.6)

## CONTATO COM A MESA

**2.10.1.14.2** se o adversário tocar a mesa com qualquer uma das mãos antes de bater na bola;

Se um jogador está em uma cadeira de rodas devido a uma deficiência física, ele ou ela só poderá tocar na mesa com sua mão da raquete para restabelecer o equilíbrio, somente após uma rebatida ter sido feita, desde

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa
Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050
+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br

que a superfície da mesa não se mova. Ao jogador não é permitido usar a mesa como um suporte extra antes de bater na bola. Do mesmo modo, o jogador não poderá usar sua mão livre sobre a mesa como um suporte extra, ou tocar a superfície da mesa a qualquer tempo durante uma sequência. Em uma partida de duplas isto tal fato se aplica a ambos os jogadores (HMO 12.1.7).

## CONTATO COM O PISO (CHÃO)

**2.10.1.14.3** se o descanso dos pés ou o pé do adversário tocar o chão durante o jogo

## RODA DA CADEIRA OU OS PÉS CRUZAREM A LINHA CENTRAL DA MESA

**2.10.1.15** se uma dupla adversária incluir, no mínimo, um jogador em cadeira de rodas, qualquer parte da cadeira de rodas ou um pé do jogador andante cruzar a extensão imaginária da linha central da mesa

Se qualquer parte da cadeira de rodas de um jogador ultrapassar a extensão imaginária da linha central da mesa, o Árbitro concederá um ponto ao par adversário. Isto também se aplica a um par "mixto" (um andante e um cadeirante) caso esteja jogando junto. Qualquer jogador pode retornar a bola (após o saque inicial e retorno), mas cada jogador tem que permanecer em sua própria metade do campo. Nenhuma parte da cadeira de rodas do jogador pode cruzar a extensão imaginária da linha central, e o jogador andante não pode, da mesma forma, colocar um pé sobre esta linha. (HMO 14.1.1)

## MESA

**3.2.1.4** As pernas da mesa devem estar, pelo menos, a 40cm distante da linha de fundo da mesa para jogadores cadeirantes.

As mesas devem permitir acesso aos cadeirantes sem obstruir as pernas dos jogadores como também devem permitir acesso a dois cadeirantes em duplas.

## UNIFORME

Normalmente não é permitido ao jogador usar qualquer parte do uniforme de treino (abrigo) durante o jogo embora; em circunstâncias excepcionais; o Árbitro Geral pode autorizar sua utilização. Como exemplos temos o frio excessivo dentro do ginásio que receberá os jogos, que pode provocar lesões musculares, ou uma deficiência física ou uma ferida na perna que o jogador prefira manter coberta. Se o uniforme de treino for usado em jogo, ele deverá estar em conformidade com as normas referentes ao vestuário de jogo. Um jogador com deficiência física, seja em cadeira de rodas ou andante, pode usar a parte da calça de seu uniforme de treino durante o jogo, sem a permissão do árbitro geral, mas jeans não são permitidos. (HMO 8.5.1)

## COBERTURA DA RAQUETE (BORRACHA)

A borracha pode se estender até o limite da raquete, mas não além dela, embora alguma tolerância pode ser permitida. O Árbitro Geral deve decidir o que é aceitável e informar seus Árbitros adequadamente, mas como guia, uma margem de 2mm seria aceitável para a maioria dos Árbitros Gerais. Particularmente este pode ser o caso das Classes 1 e 2 de jogadores

paralímpicos, uma vez que, frequentemente, eles usam suas mãos da raquete para retornarem às suas posições sentadas após bater na bola, e ao fazer isso, tocam a superfície da mesa com suas raquetes. Assim, esta parte excedente na raquete pode ajudar a proteger a superfície da mesa, por isso uma margem ligeiramente maior pode ser permitida (HMO 7.1.1)

## ORDEM DE JOGO - DUPLAS

**2.8.3** Em duplas, quando ao menos um jogador estiver em cadeira de rodas devido a uma deficiência física, o sacador deve primeiro sacar, o recebedor então faz um retorno, mas a partir daí qualquer jogador da dupla em que está o cadeirante poderá efetuar retornos

Quando uma dupla é formada por dois jogadores em cadeiras de rodas devido a uma deficiência física, o sacador deve, primeiro, efetuar o saque, o recebedor deve então fazer um retorno, mas a partir daí qualquer jogador da dupla deficiente pode fazer uma devolução. (HMO 14.1.4)

## RELAXAR AS EXIGÊNCIAS DO SAQUE

**2.6.7** Excepcionalmente, o Árbitro pode relaxar os requisitos para um saque correto se ele estiver convencido que o fato é devido a uma deficiência física.

O Árbitro pode relaxer as exigências para um saque correto se ele ou ela estiver convencido que o fato é impedido por uma deficiência física. Isto deve ser sempre feito para jogadores da Classe 1 e 2. O Cartão Internacional de Classificação contém uma seção indicando quaisquer limitações físicas que o jogador possa ter no cumprimento das exigências para um saque correto; por

exemplo, se um jogador com deficiência não for capaz de endireitar a palma da mão ou mesmo não ter a mão, o jogador poderá sacar com a palma da mão curvada ou lançar a bola a partir do seu toco do braço.(HMO 10.7.1)

## SAQUES "LET"

**2.9.1.5** Se o recebedor estiver em uma cadeira de rodas devido a uma deficiência física, e durante um saque correto a bola:
**2.9.1.5.1** depois de tocar o lado da mesa do recebedor, retornar em direção à rede;
**2.9.1.5.2** parar em cima da mesa do recebedor;
**2.9.1.5.3** em uma partida individual a bola sair por qualquer uma das laterais após tocar a mesa do recebedor

Se o recebedor estiver em uma cadeira de rodas devido a uma deficiência física, a sequência será "let" se a bola parar no campo do recebedor ou, após tocar o campo do recebedor, ela retornar em direção à rede; ou ainda, em partidas individuais, a bola deixar o campo do recebedor após tocá-lo por qualquer uma das laterais. Isto se deve ao fato de que o jogador em cadeira de rodas, por definição, está restrito aos limites de sua habilidade para se esticar e um saque retornando na direção da rede ou saindo pelas laterais é considerado injusto. A bola poderá cruzar a lateral após um ou mais" piques". Entretanto, em um jogo individual, quando a bola estiver indo em direção à lateral, se o recebedor bater na bola antes que ela cruze a lateral ou se a bola picar uma segunda vez no seu lado da superfície de jogo, o saque é considerado bom e o "let" não será aplicado. (HMO 11.5.1)

## DEIXAR A RAQUETE SOBRE A MESA

> **3.4.2.5** A não ser que seja autorizado pelo Árbitro, os jogadores devem deixar suas raquetes sobre a mesa durante os intervalos; mas se a raquete estiver amarrada à mão, o Árbitro deve permitir que o jogador permaneça com ela amarrada à mão durante os intervalos

Normalmente os jogadores devem deixar suas raquetes sobre a mesa durante os intervalos entre os sets e não podem removê-las sem a específica concordância do Árbitro. Se, com o consentimento do Árbitro, o jogador remover sua raquete durante um intervalo por qualquer razão, o Árbitro e o adversário devem ter a oportunidade de inspecionar a raquete, ou sua substituição, antes do início do próximo set. A única exceção será para um jogador deficiente, uma vez que sua raquete pode permanecer amarrada à sua mão. (HMO7.3.4)

## INTERVALOS – Tempo para Recuperação Médica

Se um jogador com deficiência estiver incapaz de jogar temporariamente devido à natureza de sua incapacidade ou condição, o Árbitro Geral pode, após consultar o classificador médico ou o doutor presente na competição, permitir um tempo para recuperação médica de bem curta duração, mas em nenhuma circunstância maior do que 10 minutos. (HMO 13.5.4)

## PREPARAÇÃO ANTES DO JOGO

Para jogos envolvendo jogadores em cadeiras de rodas, o Árbitro deverá também checar:

- O número de rodas da cadeira de rodas
- Se a mochila do jogador não permanece no encosto da cadeira de rodas

- A altura da almofada ou de 2 almofadas do jogador
- Se o jogador está usando as calças do uniforme esportivo e não jeans
- Se o jogador possui seu nome e o código de 3 letras de sua Associação nas costas de sua camisa de jogo.

## LEIS PARA JOGADORES ANDANTES

Não há exceção nas leis do tênis de mesa para os jogadores andantes com deficiência. Todos os jogadores jogam de acordo com as leis e regulamentos da ITTF. Nos cartões de classificação há uma seção indicando quais limitações, se houver alguma, um jogador possui para fazer um saque correto.

Vídeos de treinamentos sobre regras e procedimentos do Para Tênis de Mesa (PTT) podem ser encontrados na website da URC (Umpires & Referees Committee) da ITTF :

25. Acessibilidade para PTT
26. Área de Concentração PTT
27. Saques PTT
28. Outros Assuntos PTT

https://www.ittf.com/committees/umpires-referees/videos/

**Confederação Brasileira de Tênis de Mesa**

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br